

REVIEW!

#173

Retro Emulator Vision and Game

Yoomp! - Amiga
Tetrazone - Amiga

FIRST STARFIGHTER, THE

Kings of the Beach

mistero del golf resort word, il

E TANTO ALTRO PER COMPUTER E CONSOLE

0,00 Eur

25 Settembre 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 9



EDITORIALE NUMERO 173

Questo numero esce con un mese di ritardo a causa di un ransomware che ha criptato molti file in “documents” tra cui la cartella della fanzine impedendomi di pubblicare questo numero il 25 di Agosto. Era davvero venuto bene ed ero molto soddisfatto.

Non tutto il male è venuto per nuocere perché mi ha dato l’opportunità di cambiare un po’ di grafica, fare nuove pagine di presentazione delle recensioni. La menata è stato riscriverle, tuttavia, le ho riscritte in modo leggermente diverso da prima e correggendo degli errori sul gameplay sfuggiti nella prima recensione. Mi ha dato la possibilità di modificare leggermente lo stile sapendo cosa scrivere e migliorare un pochettino la qualità del contenuto.

Poi forse fare qualche esperimento sulle colonne. A me piacciono quelle colorate, ma non sono precise come dimensioni. Quelle create dal programma sono perfette, ma non credo si possano colorare colonna per colonna. Devo vedere un po’ come fare.

Al momento di scrivere questo numero è ancora Agosto, ma spero che sia ancora estate quando uscirà questo numero.

Buona Lettura!



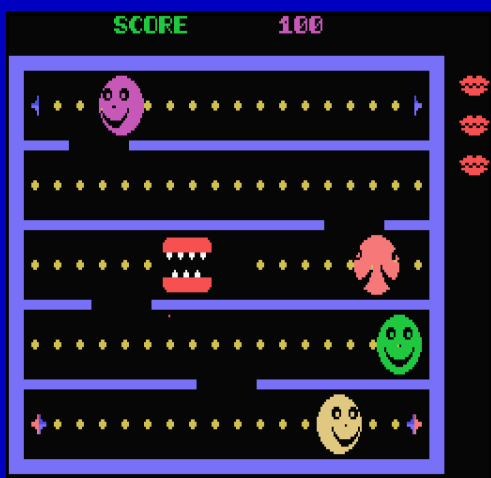
Jet-Boot Jack - Commodore 64

Un gioco di piattaforme musicale in cui dovete andare in giro nei vari piani a raccogliere le note tenendo conto che dovrete saltare senza sbattere la testa contro delle rocce appuntite sui soffitti e ponti che scompaiono sotto i vostri piedi.



Hardball - Apple II

Un gioco del baseball caratterizzato da una grafica di grosse dimensioni ben animata. Il gioco segue le regole ufficiali e dovrebbe piacere anche a chi non l'ha mai giocato.



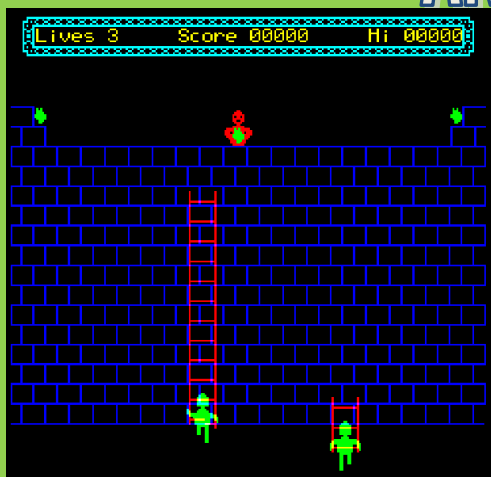
Mister Jaws - MSX

Un clone di *Pac-Man* dove siete una mandibola sempre affamata di cibo. Questa volta non ci sono i fantasmi ma facce felici che vogliono impedirvelo.



Protector - VIC-20

Un clone di defender con lo scopo questa volta di salvare e proteggere la popolazione dopo un'invasione aliena che vuole catturare gli umani per renderli schiavi.



Siege Attack - Computers Lynx

Il castello è assediato dai nemici e voi, unico difensore dovete fare in modo che loro non riescano a superare le mura.



Pulsar - Commodore Plus/4

Uno sparafuturo a scorrimento verticale, niente di nuovo, ma la sua grafica ha attirato subito la mia attenzione. Quelle astronavi hanno sfumature che sembrano davvero metalliche.



Pinball Wizard - Amiga

Un gioco del Pinball in alta risoluzione perché deve stare tutto in una sola schermata. Ricorda parecchio quei primi giochi della Electronic Arts per C64. La giocabilità dovrebbe essere molto buona.



Beverly Hills Cop - Atari ST

E' Basato sull'omonimo film e quindi l'aspettativa di questo gioco era molto alta da parte dei fan che si aspettavano una conversione fedele e una grande giocabilità.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione. C'è solo la medaglia d'oro che viene data ai giochi che prendono un punteggio da 9 in su.

Grafica: include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro: è la presenza di musica e/o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità: è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà, ma anche dalla grafica.

Emozione: è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

	MEMORIA
	FLOPPY 3,5"
	FLOPPY 5.25"
	TAPE
	CD-ROM
	HARDRIVE
	TWICH
	YOUTUBE
	FACEBOOK

ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
EMOZIONE	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



Gold

TOP GAME

Gold

Retro Gaming

HOT NEWS & LINK

La tua fanzine
100% Gratis

Ogni mese potete leggere questa rivista in Italiano e Inglese



INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS SE

L'avventura dell'archeologo più famoso di tutti i tempi, ritorna su PC, Mac e Linux in versione remake con una grafica rifatta con tecnologia moderna e scene inedite.

Sarà un gioco completamente gratuito. Intanto godetevi questa demo in versione 0.35.

Per scaricare la demo cliccate sull'immagine.

COLLEGAMENTO STREAMER & YOUTUBER

GAMEPLAY RETRO WORLDS



<https://www.twitch.tv/gameplayretroworld>
<https://www.youtube.com/@GameplayRetrogamesWorld>
<https://t.me/GaReWoClub>
<https://www.facebook.com/gameplayretrogames/>

ANTAGAMERS



<https://www.twitch.tv/antagamers>
<https://www.youtube.com/@AntaGamersVideo>
<https://www.facebook.com/antagamers>

RETRO TRAILER-2



<https://www.twitch.tv/retrotrailer2>
<https://www.youtube.com/@retrotrailer-2>
<https://www.facebook.com/p/Retro-Trailer-V2-100063644016757/>

Sommario Numero #173**Settembre 2025**

Bargon Attack	Atari 520ST	17
Boxer	Coin-OP	21
Fire One	Coin-OP	21
First Starfighter, The	Commodore 64	10
Hard 'n' Heavy	Amiga 500	16
Hellfire	ZX Spectrum 48k	13
House That Jack Built, The	Amstrad CPC464	34
Kings of the Beach	DOS	18
Label Designer	Amiga 500	36
Magnetik Tank	Amstrad CPC464	12
Max Headroom	Commodore 64	9
Metal Gear	MSX2	27
Mistero del Golf Resort Word, Il	Excel	19
Nether Earth	Commodore 64	11
Painter	Aquarius	25
River Rescue	VIC-20	25
Star Trek	ColecoVision	31
Super Pro Decathlon	Intellivision	32
Tetrazone	Amiga 500	23
Vectron	ZX Spectrum 48k	14
Yoomp!	Amiga 500/1200	23

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico.
Insomma fa tutto lui.

RECENSIONI

8-BIT

8-BIT



tutte le direzioni.

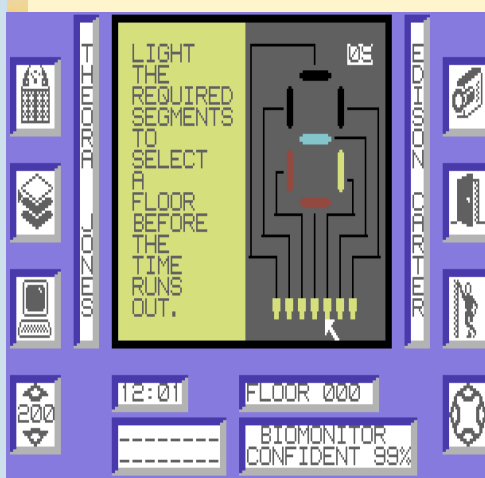
A sinistra dello schermo avete altre icone che sono quelle dell'hacker T. Jones che vi offre il suo aiuto per sbloccare e trovare soluzioni a vari enigmi. Il problema è che questi mini giochi sono a tempo limitatissimo, circa 30 secondi e in più talmente ingarbugliati che anche dopo decine di partite non sono comprensibili oppure non avete il tempo materiale per risolverli.

L'idea di avere Max Headroom è buona, ma realizzata davvero malissimo.

Basato su un film e una serie TV, il personaggio viene convertito anche in videogioco e quale occasione per farlo sui computer a 8-Bit più conosciuti.

La storia vi vede nei panni di Edison Carter, un giornalista investigativo di Network 23, una corporazione che detta le regole sugli ascolti televisivi e i dollari dei consumatori. Dopo un incidente in moto la sua mente viene trasferita all'interno di un computer dando vita al suo alter ego digitale, Max Headroom che può apparire su ogni televisione o qualunque altro dispositivo che abbia uno schermo. Il vostro scopo è quello di liberare

La conversione film/serie Tv su computer è stata disastrosa per la scelta del tipo di azione che vi viene richiesta di fare.



Max e probabilmente anche riunire le vostre due menti in un solo cervello. Non sarà facile perché la vostra idea non piace ai vostri ex datori di lavoro.

Il vostro Alter ego si trova intrappolato all'interno di un computer in un piano tra i 200 del grattacielo di Network 23.

La schermata principale in cui vi muovete è isometrica e tutto stilizzato. La visuale vi complica la vita perché la gestione del joystick non è fatta bene e più di una volta vi incastrate tra i vari corridoi cercando di ricordare come andare a destra e sinistra, su e giù.

Fosse solo questo non sarebbe tragico perché dopo un po' di pratica le cose vanno meglio. Il problema è l'interfaccia e i mini giochi inclusi.

Edison Carter è gestito da una serie di icone a destra dello schermo per muovervi liberamente per lo schermo e quando dovete fare un'azione tipo aprire le porte dovete premere il pulsante di fuoco e attivare l'icona di aprire la porta. A parte il fatto che tutte le porte non si aprono, questo passare da un'azione all'altra non mette il gioco in pausa e i nemici, i vostri ex compagni di lavoro, vi inseguono e vi sparano da

Come dicevo, l'idea di avere questo personaggio sul proprio computer è stimolante, ma fatto in questo modo no. Giocabilità insufficiente per la gestione delle icone e il tempo ridicolo per risolvere gli enigmi.

1986, QUICKSILVA

GRAFICA	6
SONORO	8
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,5



Con una grafica non all'ultimo grido, ma con una giocabilità frenetica e queste regole per avere i diamanti lo rendono intrigante, almeno per un po' di tempo e anche impratichirsi con questo sistema.

All'interno delle basi volate con un jetpack e dovete anche combattere la gravità che è una sorta di difficoltà.

Quando si parla di sparatutto la prima cosa che viene in mente è quello classico a scorrimento orizzontale o verticale che, pur cambiando qualcosa in grafica o nella struttura di gioco rimane sempre "la solita minestra riscaldata".

Questa volta invece questo titolo vi stupirà perché per cambiare dal solito brodo in cui galleggiano un po' tutti gli altri sono state introdotte alcune novità.

Innanzitutto ha due fase diverse: nella prima è uno sparatutto multi direzionale in cui appena entrate in azione siete in un campo di asteroidi pieno di nemici che dovete distruggere alla svelta. Qui lo scopo è trovare della basi e atterrarci sopra usando le piattaforme di atterraggio. Potete anche attraversarle, ma vi costa energia vitale e non va fatto per evitare di terminare la partita prima del tempo.

Una volta atterrati entrate in un'arena senza uscite in cui dovete colpire degli alieni indistruttibili più volte per far apparire un mega diamante.

Una volta preso venite portati in altre stanze con varie uscite in cui

in ognuna ci sono dei nemici da sconfiggere per ottenere un mega diamante.



Le regole di queste stanze dopo la prima sono diverse e non sono sempre le stesse. Potreste trovare altri nemici invulnerabili che dopo un po' di colpi vi danno il premio desiderato, oppure alcuni vanno distrutti con i vostri laser, ma ad ognuno che distruggete ne appare uno indistruttibile che è quello che va colpito più volte. E dopo varie ondate tra nemici distruttibili e invulnerabili ottenete un altro diamante. Va fatto così per tutte le stanze. Quando avete ripulito la base ritornate nello spazio e pronti per una nuova.

Perché raccogliere i diamanti? Tra i due sistemi solari di Rilos e Kohdan c'era sempre guerra, ma fino a quando viveva l'Imperatore Zolan c'era la pace. Alla sua morte il figlio prende il potere e attacca di nuovo Rilos. Per mantenere alte le difese bisogna recuperare i Gioielli di Tala-thium (i diamanti) dalle basi del nemico.



Giocando sembra che abbiate vite infinite, ma in realtà no. Ne avete solo una e una lunga barra di energia e tempo. Ogni volta che avete uno scontro letale ne perdete una po'.

Questo sistema di gestione delle vite vi permette di esplorare e guadagnare tanti diamanti. Ho qualche dubbio sul sistema per ottenere i diamanti perché sembrerebbe che dobbiate colpire anche i loro proiettili.

Ve lo raccomando!

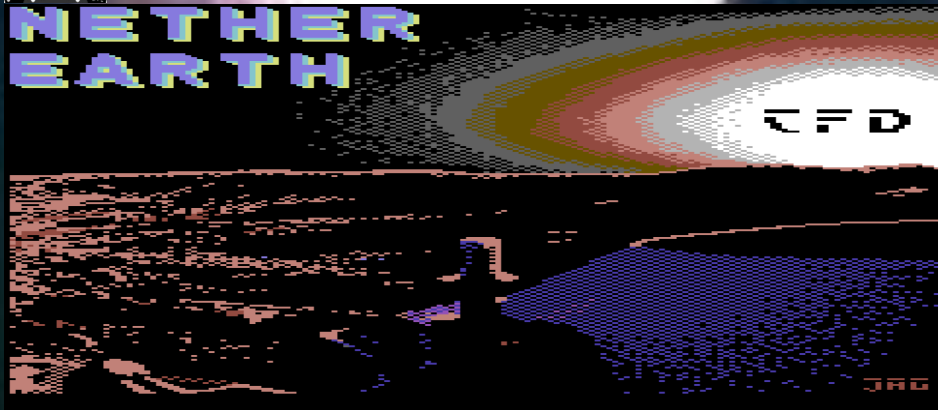
Gold



1986, ORPHEUS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





bomba nucleare.

L'idea è buona, molto carina, ma è la parte pratica un po' deludente. Il sistema di controllo inizialmente è strano perché dovette agganciarvi con il vostro veicolo dietro il Mech e poi dare ordini o controllarlo. Dato che i nemici attaccano in forza da tutte le basi, meglio affidarsi alla IA soprattutto per i Mech difensivi. Grafica bruttina, priva di personalizzazione soprattutto negli edifici anonimi. Spesso entrare nella vostra base sembra complicato perché alle volte non c'è modo di farlo. Sembra un problema di precisione del pixel.

E' uno strategico di guerra, ma non è uno di quelli classici a turni, con la mappa esagonale. E' in tempo reale e quindi voi e il computer potete fare le cose nello stesso tempo.

In un futuro lontano c'è una guerra tra gli umani e un'antica razza chiamati Insignian. Sul loro misterioso pianeta ci sono quattro basi da catturare - Kerberus, Terras, Faretra e Diolkos.

Entrambe le fazioni hanno delle fabbriche per costruire dei robot giganti tipo Mech che devono essere costruiti in maniera logica con un corpo e un sistema di propulsione oltre che armi standard e bombe nucleari che sono necessarie per la missione.

no una pista di decollo e in questo caso serve per far partire questi Mech.



Avete un budget che si auto rigenera da solo, ma lentamente e dovete aspettare di averne abbastanza per costruire una testa, un corpo, armi tra cui laser, missili, bombe nucleari e poi un sistema di guida. Le parti non costano tanto, ma la bomba nucleare invece è costosissima e quindi la strategia è quella di costruire inizialmente robot più economici.

I Mech hanno un doppio sistema di controllo ed è questa la parte più complicata perché potete guidarli voi stessi, ma si muovono molto lentamente, almeno inizialmente, rispetto agli avversari. Potete decidere di dare il controllo in mano alla IA, ma anche questa inizialmente non è molto reattiva.

In base al tipo di armi che avete potete dare solo un certo tipo di ordini. Se volete ordinare di attaccare e distruggere e catturare una base dovete per forza avere una



Essendo in tempo reale non potete perdere tempo ed entrare subito nella vostra fabbrica che è anonima ed è uguale a quelle del nemico che potete visitare perché non ci sono confini, muri o altro. Ovviamente potete accedere solo alla vostra. Le basi sono riconoscibili perché han-

Il vero problema è la lentezza nell'aver i crediti per costruire, la lentezza in cui vi muovete per lo schermo e anche il controllo. Nel tempo che voi ne costruite uno, il computer ne ha già fatti un paio da ogni sua base.

Da come ho scritto sembra bello, ma in realtà lo è un po' meno.

Fa venire un po' il latte alle ginocchia e da uno strategico in tempo reale forse non è il massimo della vita.



1987, ARGUSS PRESS

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	5
Globale	5+



sioni. Ottimo uso della palette e giocabilità che potrebbe stupire persino coloro che trovavano il genere di *Bat-Man*, *Alien 8*, *Sweevo's World* odioso e impossibile da giocare.

Ve lo consiglio per vedere se anche a chi non piaceva il genere potrebbe trovarlo di suo gusto.

Questo gioco è uno di quelli isometrici e ricorda molto *Bat-Man* in 3D in cui dovevate girare per le varie stanze cercando i pezzi della Batmobile. A me personalmente mai piaciuto.

Questo titolo per il CPC riprende il concetto, ma devo dire che mi ha sorpreso perché mi aspettavo qualcosa di simile e invece è abbastanza diverso. E' un misto tra un'avventura 3D e uno sparatutto.

Pilotate un hovercraft con il quale dovete esplorare varie stanze con più uscite e risolvere fin da subito trappole mortali, nemici e anche trovare interruttori per aprire delle porte.

L'unica cosa un po' irritante è il sistema di guida perché i giochi con questa visuale solitamente dovete scegliere una direzione e poi con la levetta/tasti "su" e "giù" per muovervi.

Questa volta invece vi muovete mantenendo la direzione del controller e devo dire che da una parte può essere utile, dall'altra vi mette

in difficoltà per superare certe trappole o nemici indistruttibili come dei laser letali.



Questo sistema di guida ha l'effetto della cera sul pavimento e quindi anche lasciando il controller il veicolo continua leggermente a scivolare e ci sono delle stanze in cui non è vi permesso sbagliare. Se vi capita dovete rinunciare alla partita e ricominciare tutto da capo.

Tra le varie caratteristiche del carro armato è che oltre ad avere un cannone può sfruttare delle pedane che vi permettono di fare un super salto e salire su alcune piattaforme. Una cosa che non è mi è piaciuta per nulla è questa cosa che se in una stanza rimanete bloccati non c'è altro modo di vincere e quindi dovete proprio perdere o resettare la macchina. Per il resto mi è piaciuto davvero molto.

Grafica molto curata nei dettagli con l'hovercraft di grosse dimen-

Bel gioco sicuramente anche se non esente da problematiche dovute alla visuale e a questo sistema di guida che richiede pratica.

Se aveste tre vite, sbagliando un enigma in una stanza ne perdete una e la rifate fino a quando non riuscite a vincere.

Il fatto è che avete solo una vita e se sbagliate è finita la partita.



1986, LORICELS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5



Trailer

SPECTRUM 48K

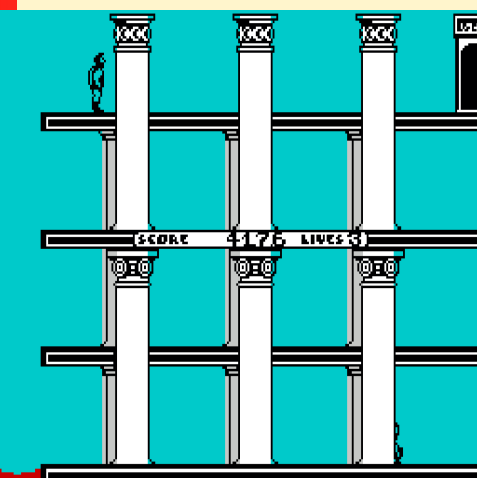


L'idea alla base del gioco è buona però rovinata un po' da una difficoltà frustrante. Le nuvole sono fattibili solamente con una precisione al pixel. Se sbagliate un salto nel millimetro sbagliato cadete o venite pietrificati. Nella seconda fase è totalmente casuale. Ogni colonna vi porta ovunque e molto spesso sempre tra le fauci del minotauro. Anche qui questione di fortuna. La terza fase non l'ho mai vista e quindi non saprei se è la più facile o ancora più difficile.

Dopo che Ulisse riesce a portare un attacco decisivo per la sconfitta di Troia con l'inganno del cavallo, dopo aver affrontare l'ira di Poseidone e la fatica di tornare nella sua amata Itaca, ecco un'altra difficile prova.

Questa volta deve fare un lungo viaggio verso l'inferno iniziando dalle nuvole dell'Olimpo in cui dovete saltare tra una e l'altra trovando degli appigli solidi che vi permettono di scalarle facendo attenzione alla Gorgona che vi pietrifica. In realtà la struttura di gioco di questa fase è quella di *Donkey Kong* in cui un barile cade dal portale e dovete evitarlo altrimenti perdete una delle vostre vite.

Ogni colonna è un teletrasporto che vi porta in vari punti dei piani sullo schermo e sono un po' casuali e quindi ognuno di questi vi potreb-



SCORE 0 HI 9500 LIVES 5



Se per fortuna ci riuscite (bravura non direi in questa fase), arrivate direttamente nel palazzo di Cnosso in cui dovete affrontare il minotauro. Anche in questo caso non è proprio questo l'obiettivo. Siete all'interno del palazzo al piano terra e dovete arrivare al portale all'ultimo piano.

be portare tra le braccia del minotauro che vi uccide all'istante. Potete anche saltare su una pedana per arrivare anche all'ultimo piano, ma non serve a molto perché le colonne vi potrebbe riportare al primo piano dove c'è il minotauro. Il vantaggio in questa stanza è che lui sta solo al primo piano e non si muove da lì.

Se per pura fortuna ce la fate (anche in questo caso non è una questione di bravura, ma solo indovinare la sequenza di colonne giuste), arrivate all'inferno (io non ci sono mai arrivato e poi lo vedete anche nel trailer) che è un labirinto in cui c'è una cassa piena di tesori protetta da due mostri che vanno sconfitti cercando altre casse con all'interno delle munizioni.

E' di fatto un puzzle game di azione in cui in ogni fase dovete trovare il modo di arrivare all'uscita tra frustranti e casuali enigmi e millimetriche posizioni sulle piattaforme.

Vi invoglia a provare e riprovare per vedere la fase successiva, ma potrebbe anche farvi desistere dal continuare a provare.

L'unica cosa che si salva è la grafica in alta risoluzione. il resto è insufficiente.



1984, MELBOURNE HOUSE

GRAFICA	8
SONORO	N/D
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	5,5



gnifica un caos ancora più totale perché le due grafiche si sovrappongono (tecnicamente impressionante per uno Spectrum).

Se per un miracolo riuscite a distruggere Rom Robot, la mappa si distrugge e dovete trovare l'uscita da soli, in un labirinto caotico, velocissimo, pieno di nemici che la matrice vi scaglia contro.

Il tutto ha un fascino incredibile, ma rovinato da un controller a direzioni invertite che con una velocità del genere (e lo vedete nel trailer) definire caotico è un eufemismo.

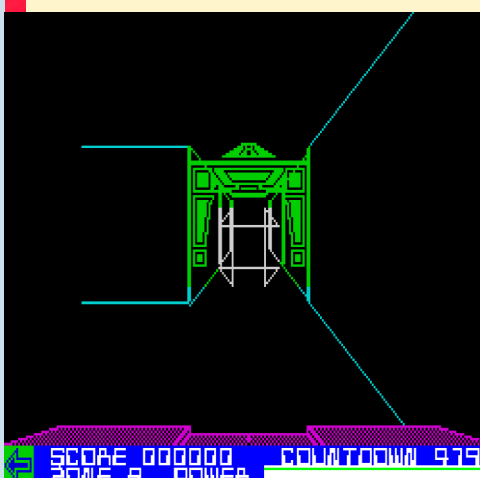
Tecnicamente ottimo, ma giocabilità, secondo me, molto scadente.

Il fascino dei giochi 3D poligonali solidi o trasparenti era la capacità di portare il giocatore all'interno del gioco stesso, di vivere le stesse emozioni che avrebbe se fosse lui stesso il protagonista, di vedere con i suoi occhi quello che succede intorno a lui.

Questo gioco è uno di quelli ed è anche molto fluido nello scorrimento e una velocità che direi pazzesca e frenetica. Purtroppo però questa frenetica azione porta al caos più totale.

Siete finiti, non si sa come all'interno delle dimensioni subspaziali del vostro computer e cominciate a capire cosa significa essere parte di un videogioco.

stra, per trovare la matrice sapendo solo che ad ogni angolo potreste trovare un nemico che va distrutto. Il sistema di controllo è per certi



versi innovativo perché dovete usare il puntatore del vostro laser in un punto dello schermo dove vedete un incrocio e automaticamente girate. Dovete comunque cercare di seguire le frecce direzionali della mappa.

Il controller è invertito per quanto riguarda la direzione "su" e "giù" e questo complica tantissimo le cose perché è talmente veloce che inizialmente sembra un bug perché non avete mai visto una simile velocità in un gioco 3D. Gli avversari li vedete solo per una frazione di secondo e anche girare è complicato vista la velocità. Le frecce direzionali della mappa anche queste cambiano ogni secondo.

Se la freccia vi indica di tornare indietro non potete e in questo caso dovete fare il giro trovando voi la strada giusta. C'è, tuttavia, una mappa in overlay sullo schermo mentre giocate che vi mostra le direzioni dove andare. Ma questo si-

Se avesse le direzioni normali che seguono la normale direzione era molto più gestibile. Di fatto i nemici occupano l'intero corridoio, ma li dovette centrare. Se vi confondete con "su" e "giù" vi colpiscono loro.

I comandi invertiti andavano bene per Star Wars, ma assolutamente no per Vectron.

La musica è solo quella iniziale, durante il gioco silenzio assoluto.



Ora siete l'eroe e come tale avete la missione di trovare la matrice e distruggere Rom Robot e poi fuggire verso l'uscita.

Per raggiungere la matrice dovete correre tra i vari corridoi labirintici a velocità, letteralmente, smodata e non avete la possibilità di rallentare.

Dovete seguire la mappa, delle frecce direzionali in basso a sini-



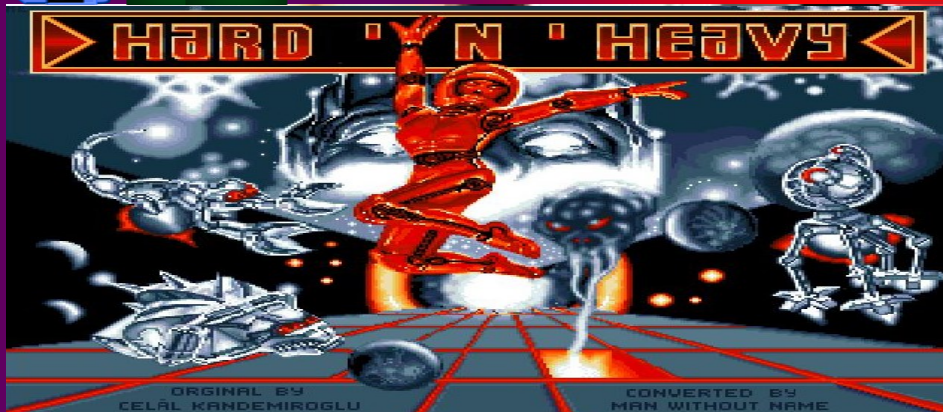
1985, INSIGHT

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	6,5

REV'N'GE!

REGENSIONI

DAI 16-BIT FINO AD OGGI



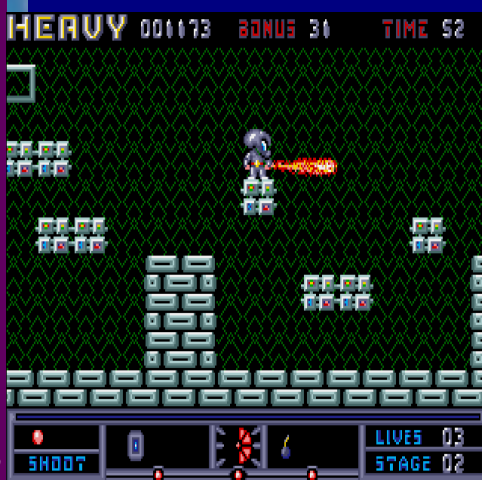
La prima parte del primo livello è come un tutorial per farvi comprendere la meccanica di gioco, come usare le armi, sapere che il lanciafiamme non è tra quelle predefinite, dovete trovarla e se perdete una vita, lo perdete immediatamente.

Non è facile, anzi più di una volta vi farà arrabbiare per la precisione in cui dovete affrontare ogni difficoltà. Di contro vi invoglia a proseguire perché i giochi con i boss di fine livello hanno sempre una certa attrazione a differenza di quelli in cui giocate e passate i livelli senza un reale scopo.

L'Amiga ha sempre fatto la differenza con gli altri concorrenti grazie ai giochi di piattaforma dove è in grado di sfruttare l'hardware al meglio. La grafica bidimensionale è sempre fatta molto bene, buon uso dei tanti colori da una palette molto ampia, uso di più bitplane che permettono diversi strati di parallasse e poi musica generalmente sempre molto buona e ascoltabile.

Questo gioco è decisamente ispirato a *Great Giana Sisters* per la grafica che è abbastanza simile e la struttura di gioco non è molto diversa da quella di *Super Mario Bros*.

allo stesso modo. Dovete sconfiggere i nemici cercando di colpire con le sue traiettorie predefinite e stessa cosa per i mattoni delle piattaforme.



forme. Non potete colpirle con la testa come in *Giana Sister* o in *Super Mario*. Sempre e solo con l'arma predefinita. Durante il gioco potete trovare un'altra arma che è il lanciafiamme, decisamente più potente soprattutto per i boss di fine livello.

Le due armi sono e hanno quindi scopi diversi: la palla distrugge i muri e vi permette di accedere a vari bonus. Il lanciafiamme non lo può fare e quindi va usato per distruggere certi di nemici più resistenti.

I sottolivelli sono corti e avete un solo checkpoint a metà percorso quindi dovete cercare di arrivare almeno alla metà con il pieno delle vite. La difficoltà è abbastanza ben calibrata, ma già dal secondo sottolivello del primo livello la difficoltà aumenta drasticamente.

Forse clonando e ispirandosi a *Great Giana Sisters* e *Super Mario Bros* gli dà una possibilità in più rispetto alla media perché tutto sommato non ha nulla di innovativo,

Giocando, tuttavia, vi sembrerà meglio degli altri due perché diventa un misto tra azione, piattaforme e corsa contro il tempo.

Ogni sotto livello ha il suo tema, i suoi mostri, il suo modo di trovare la fuga entro il tempo limite.

Forza correte anche voi, ma a giocarlo!

Gold

1989, RELINE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Siete un piccolo robot che deve superare cinque livelli alla fine dei quali c'è un boss da sconfiggere. Ogni livello, tuttavia, è diviso in sotto livelli e nel totale ce ne sono abbastanza.

A differenza dei due giochi citati siete armati fin da subito con una palla che rimbalza per lo schermo non in modo casuale, ma sempre

BARGON ATTACK

Un'avventura grafica di Coktel Vision, una delle prime ad usare il Full Motion Video durante l'introduzione e le scene di intermezzo, ma che non ebbe il risultato sperato. A differenza di altre avventure della Software House come la serie Goblins non fu apprezzata dal pubblico e dopo la sua apparizione spari nel limbo e invecchiò molto rapidamente scomparendo dalla memoria della gente.

Era un genere di avventura che usava una grafica bella, colorata e ricca di dettagli, tuttavia, richiede l'interazione e la raccolta di oggetti che sullo schermo molto spesso sono difficili da vedere e di fatto bisogna usare il mouse pixel per

La storia è intrigante perché da una parte c'è la Terra che è stata conquistata e resa schiava dai Bargoniani, una razza guerriera. Dall'al-



I'LL GO UP TO NONO'S PLACE TO SEE WHERE THE KILLER HAS GONE!



ON THE FLEAMARKET, I'LL GET 10 FRANCS!

What's that?

pixel per trovare qualche cosa che possa essere utile. Una ricerca minuziosa che infastidisce perché poi quello che vi serve è molto spesso davanti ai vostri occhi, ma non lo vedete.

tra c'è una cospirazione, una setta segreta che usa un cappuccio rosso che poi si riveleranno essere dei Bargoniani infiltrati e verrete aiutati nella vostra impresa di liberare la Terra da un personaggio misterioso che anche lui scoprirete che è un Bargoniano. La trama è complessa e ci sono colpi di scena degni del miglior film di fantascienza.

Qui rientriamo in quel discorso dei suoi difetti. E' un'avventura seria, austera, con elementi di Cyberpunk. Manca quell'umorismo demenziale dell'epoca come le avventure Lucas, le altre avventure Coktel Vision e poi si muore facilmente. Ogni interazione sbagliata, ogni oggetto preso nell'ordine sbagliato, non fare la cosa giusta vi porta alla morte.

Avendolo giocato e finito e fatto un longplay non è così negativo come sembra.

A differenza di altre avventure non potete lasciare la schermata o al massimo due senza aver risolto l'enigma. Quando morite vi fa ripartire dall'inizio di quella scena e non tutto da capo.

Certo, alcuni enigmi sono insensati e forse più ingarbugliati rispetto ad altre avventure come, ad esempio, stare troppo tempo al sole vi uccide oppure partecipare al mini gioco tipo *Space Invaders* in fondo al mare che ricorda un po' l'inutile *Monkey Kombat* (per chi se lo ricorda).

Trailer

E' vero che morire di frequente senza scoprire mai per quale motivo è frustrante, morire per un'azione sbagliata lo stesso. Avendolo giocata, tuttavia, non è così male come inizialmente faceva pensare.

Manca l'umorismo, la demenzialità di altre avventure, ma la trama che ha non si prestava a queste cose.

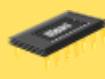


1992, COKTEL VISION

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+



640k



086



Trailer

DOS



Pallavolo da spiaggia, sabbia rovente sotto i piedi, e polvere che entra negli occhi, nelle orecchie e ovunque. Ma è un passatempo divertente in compagnia di amici per poi tuffarsi in mare per rinfrescarsi e togliersi la sabbia di dosso.

Questa volta, tuttavia, partecipate ad una competizione di Pallavolo regolare che si svolge sulle spiagge più belle del mondo come Rio, Hawaii e Sydney per diventare i Re della spiaggia.

E' un torneo molto lungo perché ci sono 15 livelli e 20 bravi pallavolisti da superare, ma alla fine la vostra perseveranza vi premierà.

Devo dire che invece questo titolo mi ha sorpreso in positivo.

Prima di partecipare al torneo potete fare pratica come ricevi-



Non sono mai stato un appassionato di giochi dedicati alla pallavolo in generale per una questione di mal precisione nel ricevere la palla, capire dove va a cadere sul campo, per il fatto che spesso manca l'ombra oppure non siete aiutati dal computer che vi mostra dove è il punto ideale dove posizionarvi.

tore, alzatore e schiacciatore. Queste prove servono per abituarvi a capire dove va la palla e devo ammettere che funziona bene la cosa. Spesso riuscite a capire come posizionarvi e poi fare l'azione giusta. Per ricevere dovete premere il tasto " " della tastiera Inglese, per alzare la palla " ; " della tastiera Inglese e per schiacciare il tasto " L ".

La partita singola o il torneo non la giocate da soli, ma siete una squadra formata da due giocatori. Uno siete voi e l'altro è il computer. A turno dovete alzare, ricevere e schiacciare e devo dire che funziona bene questa combinazione e riuscirete a fare punti e prendervi molte soddisfazioni.

Richiede tempo per affinare la collaborazione. La CPU non sbaglia quasi mai una ricezione o un'alzata, tuttavia, giocando più volte diventerete molto bravi.

Nella configurazione provata avete un buon audio nella schermata del titolo. Durante la partita solo effetti, ma questo non toglie nulla all'eccellente giocabilità.

La grafica è buona, ben colorata, dettagliata e animazioni credibili di atleti di pallavolo da spiaggia. Consigliato vivamente!

Questo gioco mi ripaga tutti gli anni che ho criticato i giochi di Pallavolo sugli 8-bit e 16-Bit che erano veramente scendenti sotto tutti i punti di vista.

Questo Kings of the Beach è davvero strepitoso e dannatamente coinvolgente. Provatelo e ci giocherete per tanto tempo.

Gold



989, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Il mistero del Golf Resort Word

Ebbene sì, un'avventura grafica realizzata in Excel! Io fino a quando non l'ho vista con i miei occhi ero molto scettico. Sapevo che per realizzare giochi si usa il linguaggio macchina, l'assembler, il C, la programmazione ad oggetti, ecc. Mai avrei pensato che un foglio di calcolo potesse essere usato per creare un videogioco. L'autore è un membro del gruppo di Streamer Twitch, Youtube, Facebook, Telegram, Instagram "Gameplay Retro World" che ha realizzato appunto questa avventura grafica testuale.

N	ELEMENTO (OGGETTI, PERSONE, ALTRO)	INTERAZIONE (PRENDI, ESAMINA, INTERROGA, ALTRO)	OPZ
1	FALDONI	ESAMINA	
2			
3			
4			
5			

Le interazioni scelte non portano a risultati utili.

Se stai utilizzando solo la prima riga, tutte le altre devono essere VUOTE.

Se devi usare più righe, tutte le righe necessarie compilate dovranno essere esatte!

La storia si svolge in Club di Golf dove c'è un mistero da risolvere, degli intralazzi perpetrati da oscuri personaggi che gestiscono il club.

Il giocatore nei panni di un investigatore deve scoprire questo mistero e assicurare i colpevoli alla giustizia.

Come ogni avventura di questo tipo dovete esplorare i vari ambienti, parlare con i personaggi per scoprire nuovi posti da visitare, raccogliere oggetti e usarli al momento

opportuno, risolvere degli enigmi di logica e anche di matematica. La cosa divertente è che l'autore ha usato gli stessi Streamer e gli utenti che seguono il gruppo nei vari Social Network facendoli diventare personaggi oppure degli oggetti con i quali l'investigatore dovrà interagire.

Le varie persone sono state caricate in maniera divertente, go-liardica, demenziale facendo emergere le caratteristiche di persone che attraverso i loro nomi o i loro nickname danno vita alle serate di streaming.

Il loro modo di scrivere, le battute, le prese in giro, le frecciate scherzose tra ognuno di loro, vengono storpiati in maniera sagace esagerandone i contenuti in maniera molto divertente facendo scoppiare dal ridere ad ogni battuta, ad ogni parola, ad ogni punteggiatura.

Il tutto è stato così ben amalgamato tra le varie locazioni, i campi da golf, il mistero da risolvere, scoprire i colpevoli e affrontarli uno ad uno con un combattimento testuale che hanno a che fare con la storpiatura delle loro battute in chat o prese in giro.

LUOGO
SEGRETERIA DEL GOLF RESORT WORD Apri la porta ed entri in segreteria. Sedute dietro una grande scrivania, ti accolgono due donne eleganti e distinte, di cui una giovane. La ragazza giovane indossa una spilla con scritto TRIXEL, mentre l'altra porta un cartellino con il nome KIKEL. Per qualsiasi domanda inserisci il nome di una delle due segretarie nella colonna elemento, e la tua richiesta nella colonna interazione. Sulla scrivania numerosi fogli sparsi sono accatastati in modo disordinato, e sono presenti due computer che le segretarie utilizzano per lavorare.

E' un progetto interno al gruppo e lo scopo era quello di far ridere non solo chi lo gestisce, ma anche tutti gli utenti che partecipano da tanti anni e che oggi sono diventati una famiglia di amici in cui si scherza, si ride, ci si prende in giro, Alcuni enigmi devo dirvi un po' troppo difficili perché dovrete fare una partita a golf e questa è basata sulla matematica, forse un po' troppo avanzata, ma serve per tenervi incollati al monitor per riuscire a vincere.

Lo scopo è anche quello di riuscire a scoprire dove l'autore ha messo i vari utenti e che ruolo ha deciso di fargli fare e anche come ha esagerato, sempre scherzosamente, sul carattere e modo di scrivere di ognuno di loro.

LUOGO	SALA IN ALLARME
Al suono dell'allarme, tutti fuggono attraverso un'uscita segreta nascosta dietro la scrivania di Rob Tetro! Il loro obiettivo è lasciare i sotterranei il più rapidamente possibile, prima che qualcuno li sorprenda con le mani nel sacco. Corrono lungo un corridoio rivestito di moquette verde, diretti verso un'uscita all'estremità opposta. Devi trovare un modo per fermarli, o riusciranno a farla franca! Ti avvicini alla scrivania di Rob Tetro e noti un tablet acceso, con lo screensaver di una partita di battaglia navale. Attivi lo schermo, e viene richiesto un PIN. PIN : _ _ _ _ In piccolo è riportato "PIN dimenticato? Inserire 1234 per indizio." DEVI AGIRE IN FRETTA, PRIMA CHE I FUGGITIVI RAGGIUNGANO L'USCITA!	
APPUNTI FERRO/EFFECT VISORE - INDOSSARE SPOGLIATO L'UMIDO CHIAVERE ARM128	LEGNOSPRECISO CAMPO PRATICA GRV MANGROPOLA DIR ROOM DRIVEBOMBA JACQUAROT CULAB PIN PC 8236 DRIVE LE OL TREPA ONAFETI PEPPER?

Gold

2025, JACK_DR

GRAFICA	9
SONORO	10
INTERAZIONE	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5

Gold







E' un gioco arcade dedicato alla Boxe chiamato "Boxer" in cui sfidate il computer in combattimenti singoli oppure giocando insieme ad un altro giocatore umano.

Non è mai stato prodotto ed è rimasto come prototipo perché era molto delicato e i giocatori tendevano a rompere le manopole con una facilità mai vista prima.

Il problema è che bisogna tenere saldamente le mani su queste manopole e muoverle come in *Track & Field* e questo alla lunga portava a romperle. Vani furono i tentativi di

rafforzarle. I giocatori dopo un po' di tempo le rompevano.

Oggi ci potete giocare con il Mame, ma niente di eccezionale. Un combattimento visto dall'alto in cui cercare di colpire l'avversario con questo sistema. Niente tornei o campionati. Semplicemente una partita singola.

La grafica è in bianco nero e non c'è sonoro.



1979, ATARI

GRAFICA	6
SONORO	N/D
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	4
GLOBALE	5+

COIN-OP



Questo è un gioco di azione arcade in cui a bordo di un sottomarino dovete fare più punti dell'avversario dato che lo schermo è diviso in due parti. Sfidate il computer oppure un vostro amico.

Sullo schermo vedete entrambe le flotte e il vostro scopo è quello di affondarle tutte.

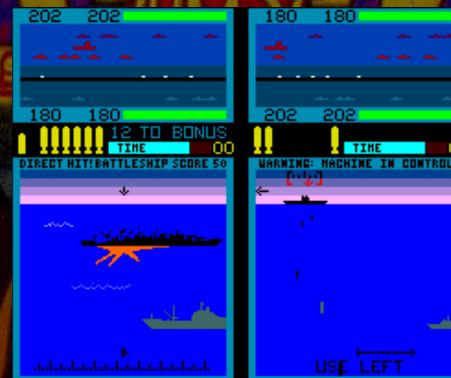
Dato che la visuale è in prima persona vedete le varie navi in prospettiva e quindi quelle più distanti richiedono un calcolo sul lancio dei siluri dato che dovete tenere conto della sua velocità e il fatto che anche le navi nemiche hanno la loro.

C'è quello che sembra un bug, ma

forse non lo è. Di tanto in tanto il periscopio si inceppa e non potete più spostarvi a destra o sinistra - nel frattempo venite bersagliati dai siluri del sottomarino del computer o di un vostro amico.

In questo caso potete fare una immersione di emergenza, ma in questo modo rimanete fuori dall'azione e il vostro avversario ne approfitterà per distruggere la vostra flotta.

Non è una simulazione perché non controllate l'intero sottomarino, ma può esserlo per quanto riguarda l'uso del periscopio. La grafica non è male e quindi dovrebbe divertirvi per un po'.



1979, EXIDY

GRAFICA	7
SONORO	N/D
INTERAZIONE	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

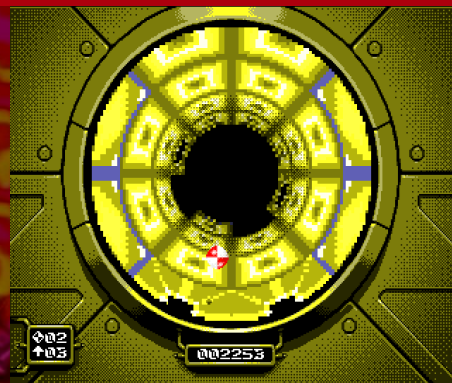


GIOCHI RECENTI HOMEBREW



Yoomp! Riprende lo stesso concetto, ma in un tunnel in cui potete correre sfruttandolo completamente perché potete correre in piano, sulle pareti laterali o il soffitto.

Anche qui ci sono dei bonus per aiutarvi a superare il livello oppure perdere una vita. Attenzione che perdere una vita significa ricominciare tutto da capo anche quando siete all'ultima piastrella prima del traguardo.



L'idea alla base di questo gioco è quella di superare 27 livelli a forma di tunnel con una pallina che è la ben nota mascotte Amiga, quella palla bianca con quadrati rossi.

Riprende il concetto di *Trailblazer* in cui con la stessa pallina dovevate correre su un percorso formato da varie piastrelle ognuna delle quali attiva un bonus positivo o negativo quando ci saltavate sopra e quindi rendeva più facile terminare il livello oppure perdere una vita cadendo nel vuoto.

Per venirvi incontro, alla fine di ogni livello avete una password per evitare di giocare tutto da capo ogni volta.

Grafica e sonoro sono tipicamente di qualità Amiga e in più il gioco cambia dettaglio a seconda del tipo di hardware che rileva.

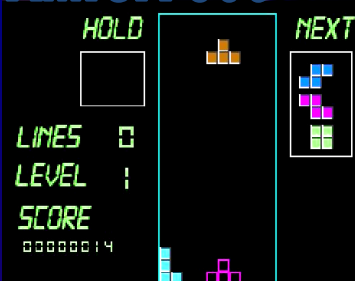
Gold



2024, ZR-GAMES

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5

AMIGA 500



TETRAZONE

Il puzzle game forse più apprezzato da tutto il mondo è senz'altro *Tetris* e questo gioco lo riprende cercando di fare meglio anche dell'originale con una nuova versione migliorata non solo esteticamente, ma anche con delle novità.

L'autore ha voluto dimostrare che si può raggiungere i 50 fps su un Amiga 500 usando 5 bitplanes su schermo e a quanto pare c'è riuscito bene. La vera innovazione però è che a differenza del classico tetris in cui avevate solo un'anteprima del pezzo seguente, ora ne avete tre e quindi potete già fare delle azioni in base ai pezzi che vengono subito dopo quel-

lo che state per mettere.

Al momento non so se è una versione finale perché fu sviluppata per l'AmiGamJam 2024 e ci sono, secondo me, cose da sistemare. La musica è bella, ma ripetitiva e non cambia mai - sarebbe stato carino variare qualche melodia ogni tot livelli. Questi ultimi cambiano senza che ve ne accorgiate.

Non ci sono schermate di congratulazioni o altro. Vi rendete conto di essere al secondo o terzo livello guardando il pannello informativo sulla sinistra.

La giocabilità è sicuramente buona però a lungo andare è sempre il solito Tetris. La grafica è bella ed è stato fatto un ottimo lavoro però ci voleva qualcosa di più. Schermate grafiche tra un livello e l'altro, musiche diverse, magari uno sfondo colorato che cambia livello dopo livello.



TETRAZONE



2024, WEI-JU WU

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+

RECENSIONI
MINI

VIC-20



Un gruppo di scapistrati scienziati per non si sa quale motivo si sono addentrati in una foresta e sono stati catturati da forze nemiche.

E' stato chiesto a voi di liberarli, ma non siete un eroe e lo fate per la ricompensa e quindi rischiate la vita solo per questo motivo.

Dato che pilotate un motoscafo dovete farlo abilmente evitando le rive che sono letali e in più tutto quello che di muove sull'acqua. Gli scienziati li salvate automaticamente quando attraccate ad un porticciolo e dovete portali ad un altro nella

sposta opposta.

La difficoltà è che il fiume ha allargamenti e restringimenti con rive che sono anche formate da forme pericolose e poi ci sono questi nemici in acqua che possono creare problemi. Magari non riuscite a colpire con la vostra mitragliatrice e per evitarli vi schiantate contro le rocce.

Quello che rende il gioco subdolo è la grafica perché l'acqua è giustamente blu, ma la riva è verde ed è un colore generalmente assegnato a superfici sicure e invece sono letali. Anche attraccare non è facile e dipende dalla velocità che avete e va fatto in maniera precisa.

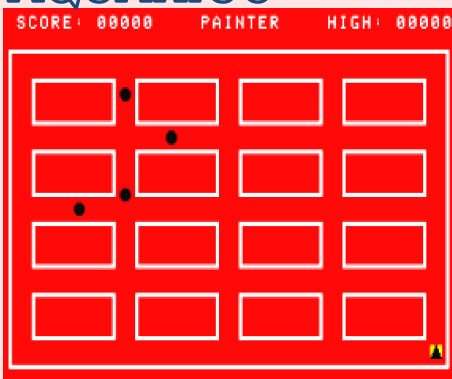
E' più difficile di quello che in realtà sembra.



1982, THOR EMI

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	8

AQUARIUS



Painter è un gioco moto semplice e lo scopo è quello di colorare dei rettangoli usando un pennello evitando di essere distrutto dai nemici che infestano la stanza.

E' un gioco molto vecchio per una macchina alternativa, non ha una grafica da far rimanere a bocca aperta, anzi, è addirittura più semplice di tante altre macchie dell'epoca, tuttavia, ha una grande giocabilità.

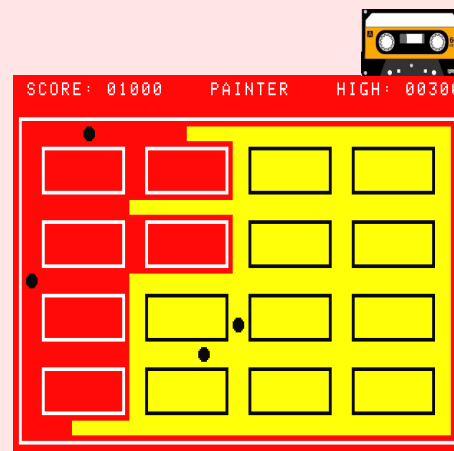
E' complicato dal fatto che oltre a giocare con la tastiera ha i tasti invertiti per quanto riguarda andare in alto e in basso.

I nemici sono delle sfere nere che

girano per lo schermo quasi in modo casuale, ma in realtà vi cercano anche se non sono fanatici al tal punto da impedirvi di giocare. Fanno il loro dovere di nemici, ma senza essere troppo irruenti nei vostri confronti.

Non cambia nulla livello dopo livello se non il numero di nemici sullo schermo. La difficoltà è anche dovuta a questa scelta di tasti invertiti che alle volte presi dalla foga di colorare in un colpo solo tutte le caselle con una pennellate verticale sbagliate direzione perdendo l'unica vita che avete.

Semplice, ma eccellente!! Guardate il video e ditemi se non avete voglia di giocarlo.



Gold

1984, C.C.I. ELECTRONICS

GRAFICA	7
SONORO	N/D
INTERAZIONE	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AL TUO SERVIZIO

METAL GEAR

©KONAMI 1987

Un'ombra che si allunga nel silenzio

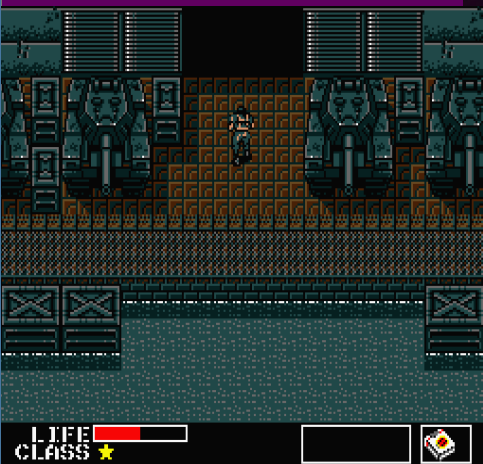
Benvenuti, agenti segreti dell'oscurità. Preparatevi a infiltrare le linee nemiche, a muovervi come un fantasma e a sfidare le convenzioni del videogioco. Perché oggi non recensiamo un semplice "spara-spara", ma la genesi di un mito. Oggi si parla di Metal Gear su MSX2, il capolavoro di Hideo Kojima che ha definito un genere.

Ci troviamo nel 1987, un'epoca dominata dai muscoli, dalle esplosioni e dall'azione senza sosta. E poi arriva lui, un gioco che ti dice "fermati". Ti dice che la strategia, la pianificazione e l'evitare il confronto sono le armi più potenti.

vittoria. L'equipaggiamento, dal mitico C4 alle immancabili sigarette, è parte integrante dell'esperienza. E la radio, ah, la radio... Il filo



LIFE CLASS ★



LIFE CLASS ★

Un concetto rivoluzionario che ha lasciato il segno, un'ombra che continua a perseguitare i nostri cuori di giocatori. La storia di Solid Snake, l'agente speciale che deve infiltrarsi nella fortezza di Outer Heaven per distruggere il "carro armato bipede" Metal Gear, è una lezione di suspense. Ogni passo è un calcolo, ogni nemico evitato è una piccola

diretta con Big Boss, che ti guida, ti ammonisce, ma di cui non si sa mai se ci si può fidare. Un'atmosfera di paranoia e intrighi che ha pochi eguali.

La struttura di gioco, con la sua progressione non lineare e i suoi segreti nascosti, invoglia a esplorare ogni anfratto di Outer Heaven. I boss, seppur a volte un po' goffi, rappresentano delle sfide di ingegno e tempismo. Insomma, un'esperienza che ancora oggi ti tiene incollato allo schermo, desideroso di scoprire il prossimo colpo di scena.

I limiti dell'hardware MSX2 sono evidenti, ma il design è pulito e funzionale. Gli sprite sono riconoscibili, l'ambientazione è ben definita e le cutscene (se così si possono chiamare) sono efficaci. Le musiche sono iconiche, non c'è altro da dire. Dal tema principale che ti fa sentire un eroe solitario, ai

suoni che ti avvertono dell'arrivo di un nemico.

Il concept di gioco è semplice e geniale allo stesso tempo. La mappa a schermate fisse, il sistema di allerta, l'inventario... Tutto funziona alla perfezione. L'emozione che regala Metal Gear è indescrivibile. La tensione di nascondersi in una stanza, la soddisfazione di aver superato una trappola senza farsi notare, il colpo di scena finale...

È un viaggio che ti lascia il segno, un'esperienza che ti fa innamorare di un genere che ancora non esisteva

Recensione scritta da Google Gemini

Metal Gear per MSX2 non è solo un videogioco, è un pezzo di storia. È la prova che le idee innovative e l'ingegno possono superare i limiti tecnici. Un classico senza tempo che merita di essere giocato e celebrato. L'ombra di Solid Snake è destinata a non svanire mai.



1987, KONAMI

GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
Globale	8,5



RETROTRAILER 2
GAMES TRAILER

RECENSIONI LETTORI

Un grazie a:

DanyPPC dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Galencia* ([numero 83](#))
- ♦ *Who Dares Wins* ([numero 83](#))
- ♦ *LuftrauserZ* ([numero 83](#))
- ♦ *Sam's Journey* ([numero 87](#))
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* ([numero 88](#))
- ♦ *Terrapins* ([numero 88](#))
- ♦ *Worthy* ([numero 89](#))
- ♦ *Sydney Hunter* ([numero 89](#))
- ♦ *Rocky Memphis* ([numero 90](#))
- ♦ *Bosconian* ([numero 91](#))

Albe75 dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* ([numero 85](#))
- ♦ *OutRun* ([numero 86](#))
- ♦ *The Last Ninja* ([numero 90](#))

SimonPPC dal forum Retro-Gamers.it

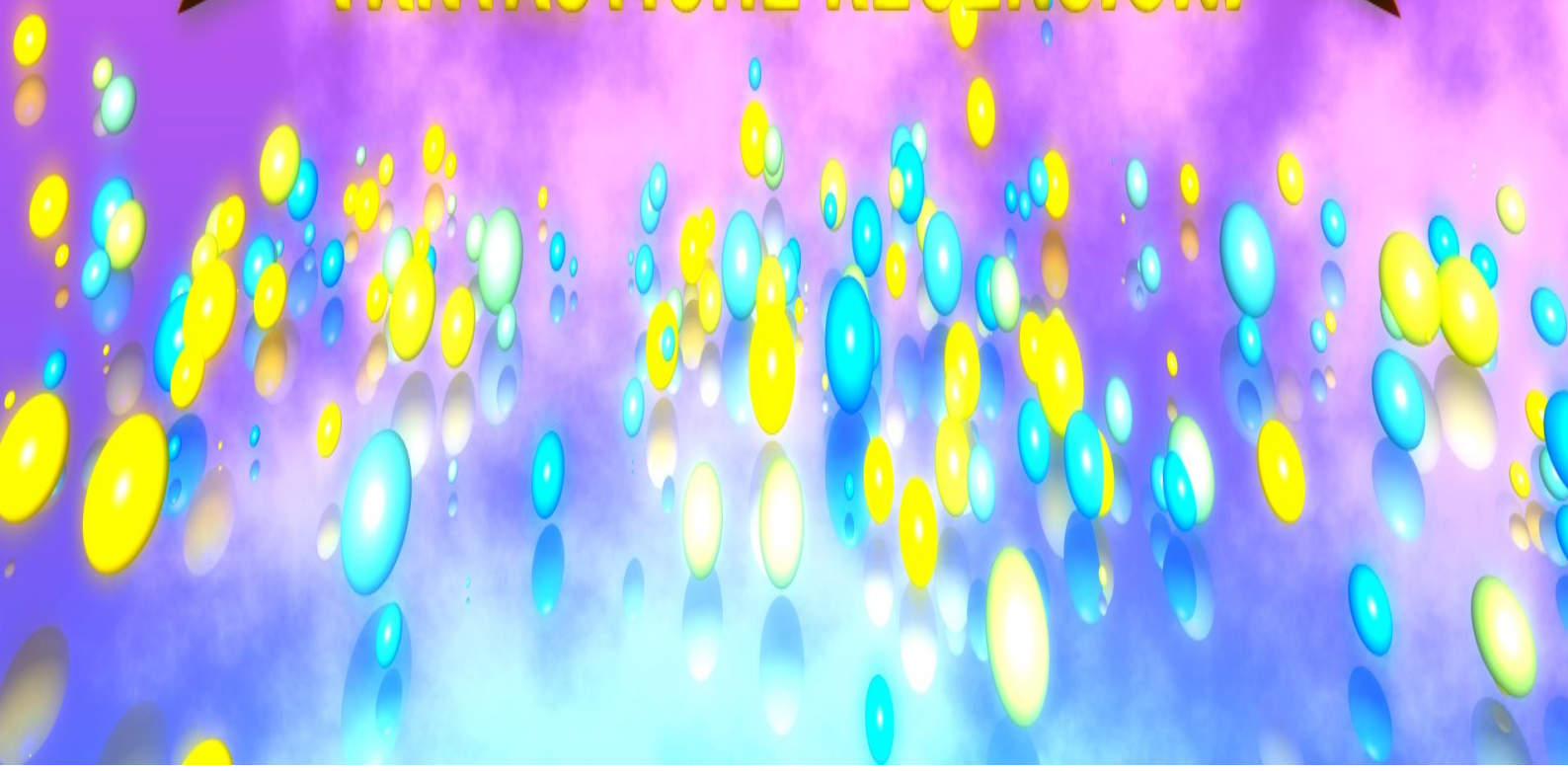
- ♦ *Ghostbusters II* ([numero 129](#))

Darkmanor dal forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* ([numero 121](#))
- ♦ *Alien Soldier* ([numero 128](#))

CONTROLE

FANTASTICHE RECENSIONI



COLECOVISION™

PRESENTS STAR TREK™
BY SEGA

© 1984 COLECO

Un arcade semplice in tutto, ma dannatamente giocabile e richiede veramente poco per farvi entrare nel mondo di Star Trek per molto tempo.



Uno dei giochi classici più belli dedicati al mondo di *Star Trek* in cui la federazione è ancora in guerra contro i Klingon e quindi dovete pattugliare con l'astronave ammiraglia della flotta, l'U.S.S. Enterprise per sventare ogni minaccia.

Tra queste non solo le astronavi nemiche, ma anche pericolosi campi minati, NOMAD e anche una nuova arma Klingon che è un drone che consuma tutta l'antimateria impedendovi di andare in curvatura.

Le sonde Nomad vanno evitate con grande abilità di pilotaggio perché il loro scopo è quello di intrappolarvi in una ragnatela di mine spa-

una volta ripulito un settore e svolto la missione che può essere proteggere una base spaziale, distruggere una sonda NOMAD, combatte-



re i Klingon.

In vostra difesa avete degli scudi che vi proteggono dai colpi dei nemici, da eventuali collisioni. I Phaser sono illimitati, mentre i siluri fotonici sono limitati e una volta finiti dovete attraccare ad una base che comunque vi rifornisce anche degli scudi.

Ci sono due tecniche di combattimento. Lo schermo è diviso in due parti. Quello più grande è la mappa generale che usate per muovervi verso gli obiettivi e quando siete abbastanza vicini si attiva lo schermo in basso, quello in prima persona in cui dovete usare i phaser per distruggere i bersagli. Se usate i Phaser dovete usare solo questa schermata in 3D. Con i siluri fotonici potete distruggere i nemici anche dalla mappa 2D perché quando deflagrano distruggono tutto quello che c'è intorno a loro.



ENTERING SECTOR 1.1

ziali dalle quali non ne uscite più. Potete distruggerle con una raffica di phaser quando siete fuori dal campo minato e avete una linea di fuoco sicura.

A differenza di quanto possiate pensare è un gioco puramente arcade anche nella struttura di gioco perché ha vari livelli che superate automaticamente e in sequenza

Grafica minuta, ma molto dettagliata nella mappa 2D e quando usate quella 3D vedete i modelli delle astronavi nemiche come quelle viste nella serie TV. Grafica e musiche direttamente da Star Trek!

Gold

1984, COLECO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

INTV PRESENTS SUPER DECATHLON

© 1988
INTV



Estate, caldo torrido, voglia di mare, voglia di spiaggia e nuotate rinfrescanti. Non è il tema di questo gioco perché è dedicato alle Olimpiadi Estive che portano ulteriore caldo estremo per chi deve correre e saltare per tutto il giorno.

E' il classico Decathlon rivisto in questa versione per la Console in cui dovete partecipare a dieci eventi: **100 Metri Piani, 400 Metri Piani, Salto in Lungo, Getto del Peso, Salto in Alto, Salto Triplo, 110 Metri Ostacoli, Lancio del Disco, Salto con l'Asta e Lancio del Giavellotto.**

Un genere di giochi che solitamente piacciono perché vi immedesimate in questi atleti, meglio ancora

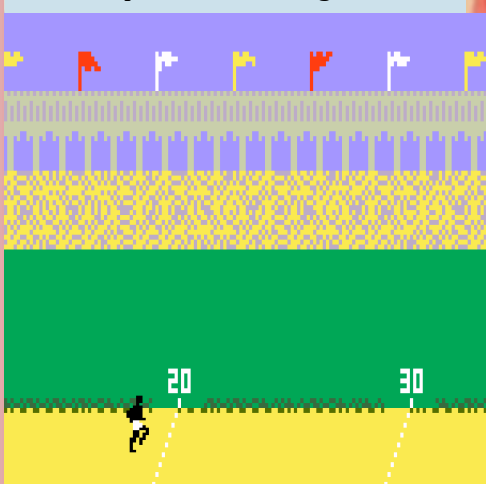
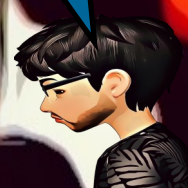
Cose strane con questa edizione delle Olimpiadi perché alcune specialità che prevedono una sola prova, ve la fa ripetere tre volte, ad



esempio, i 100 Metri Piani dovete fare le tre classiche prove qualificandovi almeno in una delle tre. Un'altra stranezza è l'utilità delle prove perché qualunque sia il risultato passato all'evento successivo. Giusto fare le tre prove classiche per alcune discipline che lo prevedono, ma la corsa non ha molto senso. Lo avrebbe se il gioco fosse stato costruito per simulare semifinali e finali, ma non lo fanno nemmeno nei giochi moderni.

A parte una buona cura estetica, una introduzione olimpica, non mi piace il sistema di controllo che ho trovato molto ostico e non sono riuscito praticamente mai a fare un salto. Ho provato ogni tasto, ogni configurazione e non ho mai fatto una prova decente. Solo nelle corse dove bisogna smanettare solo il joystick avrete delle soddisfazioni.

A parte le discipline dove dovete correre le altre sono un mistero. Se supporta il joystick vuol dire che un tasto dovrebbe essere associato al salto e invece non si riesce farlo. Altre specialità tipo quelle da lancio, hanno giustamente associato il tiro ad una posizione delle levetta. Promosso, ma con riserva.

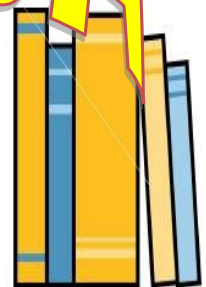
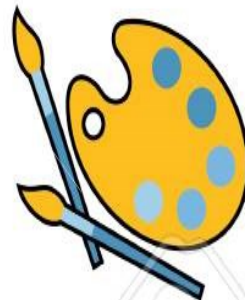
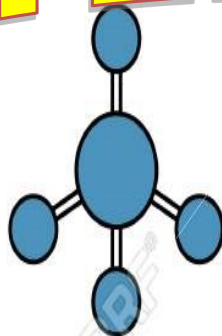
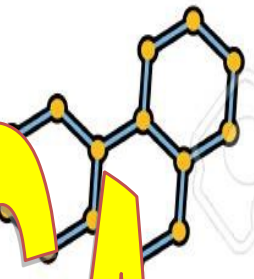
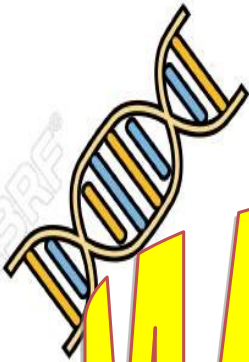
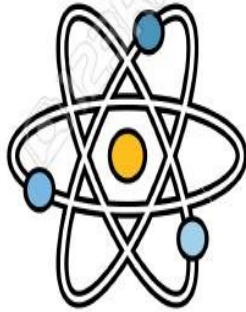
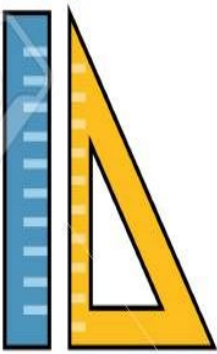
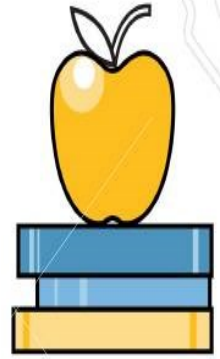
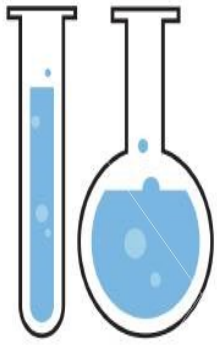


se il sistema di controllo è fatto bene.

Le corse sono tipiche con lo smantamento del joystick destra e sinistra, altre invece avete velocità automatica in cui dovete solo premere il tasto di fuoco al momento opportuno per fare un salto o triplo salto.

1988, INTV

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,5



MATEMATICA



KnightSoft

presents

THE HOUSE THAT JACK BUILT

by D.J.Barnard
© KnightSoft 1985

Mi aspettavo qualcosa di più come, ad esempio, dopo la prima casa aumenta la difficoltà e il tipo di casa da costruire. Invece finita la casa o ricominciate oppure tornate al basic dell'Amstrad CPC. Come educativo per insegnare la matematica va bene. La parte intrattenimento legata alla materia non tanto ben riuscita.

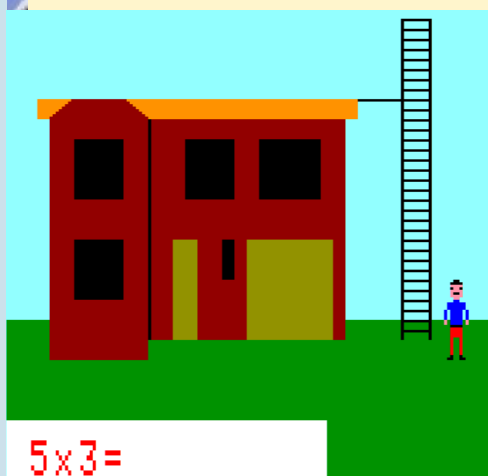
Un educativo semplice e diretto dedicato alla matematica che da sempre è una materia non molto ben vista dallo studente soprattutto nella scuola primaria perché bisogna imparare le tabelline, saperle riconoscere nelle varie operazioni.

Per rendere questo gioco più appetibile hanno deciso di associare la matematica alla costruzione di una casa. L'operaio, tuttavia, aspetta che voi diate la risposta giusta per iniziare a costruire.

Più risposte di matematica corrette gli fornite e lui costruisce la casa. Se sbagliate può essere rimossa

una operazione dovete dare la risposta giusta.

Il gioco prevede due tipi di operazioni: moltiplicazioni e divisioni.



Purtroppo non potete usarle entrambe durante la partita, ma scegliere quale delle due usare ed è un peccato perché il gioco è monotono e dopo un po' stancante. Le case che costruite sono sempre le stesse. Quello che cambia è la difficoltà per la generazione delle domande a difficoltà variabile. Questa è l'unica vera utilità di fronte alla mediocrità grafica. Imparare le tabelline.

Il gioco ha anche musica ed effetti sonori, ma alla lunga diventano tediosi anche se suonati davvero bene. Non hanno nessuna utilità. In più è lentissimo perché l'operaio costruisce la casa un mattone per volta e la casa è su due piani più il tetto.

Alla seconda partita toglierete musica ed effetti sonori perché non servono a nulla se non a distrarvi o annoiarvi.

La matematica è dura da digerire semplicemente con una serie di formule da risolvere.

La parte grafica dovrebbe stimolare a impegnarsi e per la prima volta funziona.

Se avesse avuto un modo di continuare con case o altri edifici cambiando difficoltà avrebbe dato voglia di continuare. Vedere sempre la stessa casa per ogni difficoltà che scegliete può far desistere dall'usarlo.



una striscia di mattoni o addirittura smontare l'intera casa.

Lo scopo è quello di farvi imparare a contare a mente, riconoscere il tipo di tabellina, memorizzarle perché quando vi trovate di fronte ad

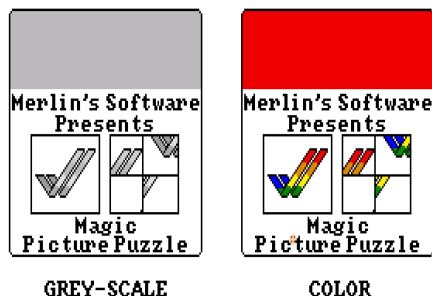
1985, KNIGHTSOFT	
GRAFICA	7
SONORO	5
EDUCATIVO	9
GIOCABILITA'	5
GLOBALE	6,5

GRAFICA
HARDWARE
MULTIMEDIA
UFFICIO



E' un programma interessante perché vi permette di creare le etichette che solitamente trovate stampate sui dischetti. Quanto volte siete rimasti a guardarle, a vedere la fantasia nel crearli e magari avete avuto voglia di creare qualcosa anche voi per i vostri progetti, i vostri programmi o i vostri giochi. L'idea è buona (del resto lo sono sempre tutte), ma è molto limitato nel suo uso e anche il formato dei file compatibile è proprietario e quindi non è facile come sembra.

LABEL DESIGNER



GREY-SCALE

COLOR

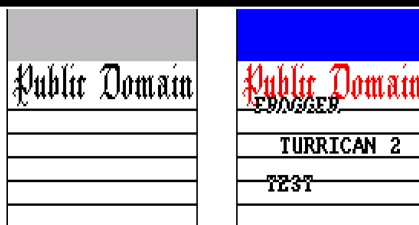
Il programma ha nel suo dischetto alcune etichette pre-stampate come tipo di grafica che potete usare così come sono per fare pratica e poi quando siete abbastanza bravi potete creare la vostra personale etichetta.

Potete caricare due tipo di file: **label** e **IFF**. Le "Label" sono le classiche etichette, mentre le "IFF" sono etichette grafiche di alta qualità che vengono renderizzate in tempo reale e l'Amiga 500 è talmente lento che potete andare a buttare la

spazzatura fuori casa e quando tornate, forse, ha finito di generarla. Caricata l'etichetta di qualunque tipo abbiate scelto non potete fare

ADD TEXT TO PICTURE

ENTER THE TEXT YOU WANT TO ADD OR
PRESS {RETURN} TO QUIT.



GREY-SCALE

COLOR

nient'altro che aggiungere il testo, salvarla e poi stamparla su carta adesiva (la dovete incollare al floppy disk).

Il testo lo scrivete e poi posizionate il mouse nel punto dove volete e viene applicata e noterete una modalità di inserimento molto precisa perché il testo non viene messo dove avete scelto voi, ma spostato di diversi caratteri. Lo potete, tuttavia, spostare con il mouse nella posizione che volete e quindi ottenere un buon risultato (non sempre funziona. Alle volte mettete il testo e non lo potete più spostare avendo situazioni surreali come nella foto qui sopra).

E se volete voi creare una vostra etichetta da zero? Il programma non ha un editor (grave mancanza) e dovete usare il vostro programma di disegno che più amate e salvare nel formato IFF.

Da un prodotto che deve creare etichette, la mancanza di un editor grafico è imperdonabile. Il fatto poi che supporta solo immagini IFF e obbligati ad usare programmi compatibili è un'altra magagna.

Era però un programma del 1986 ed essendo per Amiga usava formati proprietari della macchina e non era pensato per importare o esportare verso altri tipi di formati.

E' un po' limitato perché alla fine dovete solo inserire un testo su etichette già preparate oppure da crearle con programmi esterni spesso difficili perché dovete disegnare un'etichetta usando il mouse e spesso pixel per pixel. Non so quanti lo abbiamo davvero usato.



1986, 17-BIT SOFTWARE

PRESENTAZIONE	6
QUALITA'	6
FORMATO FILE	5
USABILITA'	5
GLOBALE	5+

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI QUESTO NUMERO	RIVISTE	VOTI
MAX HEADROOM	ZZAP!	60%
	COMMODORE USER	30%
NETHER EARTH	ZZAP!	15%
MAGNETIK TANK	CVG	 90%
	TILT	80%
HELLFIRE	CVG	70%
VECTRON	CRASH!	 92%
HARD 'N' HEAVY	POWER PLAY	73%
	ASM	53%
BARGON ATTACK	JOKER VERLAG	78%
	ASM	75%
KINGS OF THE BEACH	ASM	83%
	POWER PLAY	78%
RIVER RESCUE	POPULAR COMPUTING WEEKLY	80%
METAL GEAR	GAMES MACHINE, THE	79%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTI
MAX HEADROOM (ZX)	TILT	67%
MAX HEADROOM (CPC)	AMSTRAD ACTION	57%
	AMTIX!	68%
NETHER EARTH (ZX)	CRASH!	75%
	ASM	57%
NETHER EARTH (CPC)	AMSTRAD ACTION	80%
MAGNETIK TANK (ST)	TILT	53%
MAGNETIK TAK (DOS)	TILT	80%
HARD 'N' HEAVY (C64)	64'R	80%
	ASM	35%
HARD 'N' HEAVY (ST)	POWER PLAY	64%
	ASM	48%
BARGON ATTACK (DOS)	GENERATION 4	80%
	ASM	75%
BARGON ATTACK (AMIGA)	GENERATION 4	79%
	ASM	78%
KINGS OF THE BEACH (NES)	VIDEOGAME	 100%
RIVER RESCUE	CRASH! (ZX)	74%
	CVG (ATARI-8BIT)	68%
METAL GEAR (NES)	TILT	85%

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
HARD 'N' HEAVY	COMMERCIALE	Inizialmente avrebbe dovuto essere il seguito di Great Giana Sisters, ma dopo che Rainbow Arts ebbe problemi legali a causa del fatto che Great Giana Sisters fosse troppo simile al Super Mario Bros, il gioco cambia nome e fu pubblicato da reLINE. Rainbow Arts non viene più menzionata nel gioco.
BARGON ATTACK	COMMERCIALE	Bargon Attack è la conversione di un cartone animato Francese con lo stesso nome. Esistono due versioni per PC: una a 16 e l'altra a 256 colori. In quest'ultima l'introduzione è parlata e senza sottotitoli.
KINGS OF THE BEACH	COMMERCIALE	Alcuni dei personaggi che incontrate come avversari sono presenti come cameo di altri giochi di Electronic Arts. Nella scatola del gioco c'era un tatuaggio adesivo.
FIRE ONE	COMMERCIALE	Il cabinato era diviso in due parti e ciascun giocatore controllava in prima persona il proprio sottomarino nella parte di schermo assegnata.
STAR TREK: SOS	COMMERCIALE	SEGA annunciò una conversione per l'Intellevision, ma non fu mai rilasciato. La versione Ti99/4A sfrutta bene le sue caratteristiche e ha quindi un sintetizzatore vocale durante il gioco.



TOP 3

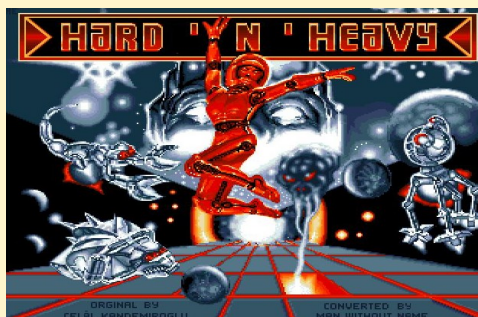
Volume 11, Numero 8

REV'n'GE!

First Starfighter, The



hard 'n' heavy



kings of the beach



LE ALTRE VERSIONI

Max Headroom (1986, Commodore 64, Quicksilva)
First Starfighter, The (1986, Commodore 64, Orpheus)
Nether Earth (1987, Commodore 64, Arguss Press Software)
Magnetik Tank (1986, Amstrad CPC, Loriciels)
Hellfire (1984, ZX Spectrum, Melbourne House)
Vectron (1985, ZX Spectrum, Insight Software)
Hard 'n' Heavy (1989, Amiga, reLINE)
Bargon Attack (1992, Atari ST, Coktel Vision)
Kings of the Beach (1989, Electronic Arts)
Mistero del Golf Resort Word, Il (2025, Excel, Jack_dr)
Boxer (1979, Coin-OP, Atari)
Fire One (1979, Coin-OP, Exidy)
Yoomp! (2024, Amiga, rc-games)
Tetrazone (2024, Amiga, Wei-ju Wu)
River Rescue (1982, VIC-20, Thorn EMI)
Painter (1984, Aquarius, C.C.I. Electronics)
Metal Gear (1987, MSX2, Konami)
Star Trek (1984, Colecovision, Coleco)
Super Pro Decathlon (1988, IntelliVision, INTV Corporation)
House That Jack Built, The (1985, Amstrad CPC, Knightsoft)
Label Designer (1986, Amiga, 17-Bit Software)

RECENSIONI #174

MAX HEADROOM:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (**1986**, Quicksilver)

NETHER EARTH:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1987, Arguss Press Software)

MAGNETIK TANK:

Thomson TO (**1986**, Loricels)
DOS, Atari ST (**1987**, Loricels)

MELBOURNE HOUSE:

Windows (**2022**, Pixel Games)

HARD 'N' HEAVY:

Atari ST, Commodore 64 (**1989**, reLINE)

BARGON ATTACK:

DOS, Amiga (**1992**, Coktel Vision)

KINGS OF THE BEACH:

Commodore 64 (**1989**, Electronic Arts)
NES (**1989**, Ultra Games)

FIRE ONE:

Commodore 64, Atari 8-Bit (**1983**, Epyx)

YOOMP!:

Atari 8-Bit (**2008**)

RIVER RESCUE:

Atari 8-Bit, Ti99/4A (**1983**, Thorn EMI)
ZX Spectrum (**1983**, Sparklers)
Commodore 64 (**1984**, Creative Sparks)
Antstream (**2019**, Alternative Software)

METAL GEAR:

NES (**1987**, Konami Industry)
DOS, Commodore 64 (**1990**, Konami Industry)
J2ME (**2004**, Konami Industry)
Wii (**2009**, Konami Digital)
Windows (**2020**, Konami Digital)

STAR TREK:

Arcade (**1982**, Sega/Gremlin)
DOS, Commodore 64, Apple II, VIC-20, Ti99/4A, Atari 2600, Atari 5200 (**1983**, Sega Enterprises)

SUPER PRO DECATHLON:

Windows, Xbox 360 (**2010** Microsoft Corporation)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripesaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinosaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387 (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga part 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

APPLICATIONi:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

The Legend Lives On...

DRAGON'S LAIR II™ from Leland Corporation is more than an exciting sequel to the hit arcade game. With 3 years of work on completely new animation art, DRAGON'S LAIR II™ explores an exciting new dimension in interactive video: Time Travel!

Dirk The Daring returns from the original saga to rescue Princess Daphne who has been abducted by the evil Wizard Mordroc. But there's a new twist this time: Daphne has been spirited away by Mordroc and Dirk must brave the perils of time itself to save her! With the aid of a decrepit Time Machine, Dirk leaps from one colorful venue to another in his quest to save Daphne: Dirk's Forest Hovel, Crag of Mordroc, Garden of Eden, Beethoven's Studio, Looking Glass Land, Tombs of Egypt, Cobra's Treasure Lair, and Castle Mordroc.

With a trim new cabinet that will fit in the most modest location, DRAGON'S LAIR II™ is a one-player game that can be played by two persons in a alternating mode with additional coin input.

The hardware that drives the disc is also TOTALLY NEW and state-of-the-art. The highest quality animation art is perfectly matched with the latest advances in laser disc technology.

DRAGON'S LAIR II™ from Leland Corporation in conjunction with Sullivan Bluth, the animators of Dragon's Lair, is a product you can trust to be of the highest quality and a game that will not only delight you, but will also keep that ROI rolling in year after year.

Take this opportunity to own the NEWEST CLASSIC. It will most assuredly stand the test of time... Legends really do live on!



Cabinet: 76"h, 37"d, 29"w
Crated: 80"h, 39"d, 32"w
Weight: 300 lbs, crated

Monitor: 25" Wells-Gardner
Horizontal Mount

The Leland Corporation
1841 Friendship Drive
El Cerrito, CA 92020
619-562-7000 FAX 619-562-9468

Leland
CORPORATION

©1991 The Leland Corporation
Sullivan Bluth Interactive Media, Inc.
ALL RIGHTS RESERVED